UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: EGR0003
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico rflandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:144		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
96	0	0	144	240

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2

2. Descripción y objetivos de la materia

La expresión y representación visual es esencial para la comunicación de las ideas conceptos desarrollados en otras materias.

La cátedra se centra en el conocimiento y la aplicación de diferentes estrategias de representación técnica-artística basados en la comprensión tanto de la técnica como del objetivo del elemento planteado.

La comprensión de los alcances que puede poseer las técnicas de expresión y representación da al estudiante una ventaja de comunicación en las diferentes propuestas de lenguaje visual a realizar tanto en lo académico como en lo profesional.

3. Contenidos

1	**Apropiación**
1.2	Análisis de muestras (6 horas)
1.3	Exposición de resultados (6 horas)
1.4	Ejercicios de apropiación (6 horas)
1.1000000000	Exploración de técnicas de expresión y representación (6 horas)
2	**Reinterpretación**
2.1	Elección de temas basados en afinidades formales y expresivas (6 horas)
2.4	Aplicación del sistema gráfico (6 horas)
2.2000000000	Análisis de muestras (6 horas)
2.2999999999	Reinterpretación de elementos en base a sistema gráfico (6 horas)
3	**Generación**
3.1	Ampliación del sistema gráfico en objetos (9 horas)
3.2	Ampliación del sistema gráfico en entorno (9 horas)
3.3	Ampliación del sistema gráfico en personajes (9 horas)
3.4	Ejercicio de colaboración en base a sistemas planteados (9 horas)
4	**Aplicación**
4.0999999999	Composición basada en muestras gráficas (12 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Interpreta y traduce adecuadamente un mensaje técnico y expresivo.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Reconoce e identifica las convenciones y normativas generales de la representación y expresión gráfica.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Identifica los recursos de la expresión y la representación como medio de comunicación.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce los elementos constitutivos del espacio mediante la utilización de códigos gráficos para representar el mundo.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de reactivos		APORTE	5	Semana: 6 (24/10/22 al 29/10/22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico reinterpretación 1		APORTE	5	Semana: 10 (21/11/22 al 26/11/22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo generación 2		APORTE	5	Semana: 11 (28/11/22 al 03/12/22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo generación 1		APORTE	5	Semana: 14 (19/12/22 al 22/12/22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico reinterpretación 2		APORTE	5	Semana: 15 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de generación 3		APORTE	5	Semana: 16 (02/01/23 al 07/01/23)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Apropiación		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Apropiación		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Vilahur Lia, Olivares Eric	Parramón Barcelona	Dibujo para diseñadores gráficos		978-84-342-3736-0

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Pipes Alan	Blume. España	Dibujo para diseñadores	2007	978-84-9801-250-7
Vinciana Editora	Vinciana Editora	Bases del dibujo		
Zelich Cristina, Pochet, Pierre	Gustavo Gili	Rough. Dibujar en 2 trazos y 3 movimientos: Personajes, animales, espacios, objetos...		978-84-252-3151-3

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/09/2022

Estado: Aprobado